Crip
(Claudio Ripamonti)

Giochi... amo

Giochi con le sillabe, le parole, i crucincroci e i cruciverba

Erickson
SOFTWARE
Guida

Editing e progettazione
Nicoletta Rivelli

Sviluppo software
Adriano Costa

Coordinamento tecnico
Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni
Riccardo Beatrici

Elaborazione grafica
Riccardo Beatrici
Tania Osele

Audio
Jinglebell Communication

Musiche
Simone Bordin

Immagine di copertina
Riccardo Beatrici

Fotocomposizione e packaging
Tania Osele

Ristampe
aprile 2009

© 2006 Edizioni Centro Studi Erickson
via Praga 5, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Crip
(Claudio Ripamonti)

Giochi... amo

Giochi con le sillabe, le parole, i crucincroci e i cruciverba

Erickson
SOFTWARE

Crip (Claudio Ripamonti)

Ha una lunga esperienza di insegnamento con ragazzi delle scuole primarie e secondarie di I e II grado. È illustratore e ideatore di giochi matematici, linguistici, enigmistici e didattici e collabora con numerose case editrici in Italia e all'estero. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato i quattro volumi di *Giochi... amo* (2002-2004), *Giochi per la mente – Volume 1* (2005), *Giochi per la mente – Volume 2* (2007), *Giochi per la mente – Volume 3* (2008), *Giochi... amo con la storia* (2008) e, assieme a Itala Riccardi Ripamonti, i CD-ROM *Analisi visiva dei grafemi* (2003), *Lettura morfo-lessicale* (2004), *Lettura sublessicale e analisi sillabica* (2006), *Numelline* (2007) e *Giochi... amo 2* (2008).

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM p. 6

Premessa
a cura dell'autore p. 7

Guida alla navigazione p. 9
Login p. 9
Menu p. 10
Le 4 sezioni p. 12

Guida al gestionale p. 16
Menu p. 16
Statistiche p. 17
Opzioni p. 18
Crea verifiche p. 19
Assegna verifiche p. 20

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. L'applicazione può essere installata e utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.
2. L'applicazione può essere installata e utilizzata da un solo utente.

L'installazione del programma può essere di due tipi:
– installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
– installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Con Windows Vista all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «Consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

Premessa

a cura dell'autore

Questo prodotto non può e non vuole, essere un metodo di insegnamento della lettura ma, semplicemente, si propone come aiuto per chi deve accompagnare i bambini nel percorso di apprendimento della letto-scrittura — siano essi insegnanti o genitori — attraverso proposte di gioco presentate con modalità che attingono direttamente all'enigmistica.
I bambini, sentendo così di partecipare al mondo dei grandi, sono motivati a cimentarsi con le diverse proposte. La motivazione è, senza alcun dubbio, la carta vincente per ottenere la partecipazione attiva dei bambini, che facilita qualsiasi apprendimento.
Puntare alla consapevolezza di quello che il bambino fa e sa, sull'operare strategico, sull'autonomia di pensiero, sulla capacità di monitorare e controllare il proprio operato, significa condurlo a operare con disinvoltura, flessibilità e padronanza.
Inoltre, per raggiungere il traguardo di una lettura fluente, il bambino — oltre ad aver acquisito gli automatismi attraverso l'esercizio — deve poter disporre di un lessico sufficientemente ricco e di una buona capacità di accesso lessicale. Queste competenze gli permetteranno infatti di integrare la decodifica con le conoscenze linguistiche e morfosintattiche incoraggiando processi di anticipazione e di lettura lessicale.
È consigliabile che l'adulto affianchi il bambino senza sostituirsi a lui e senza «insegnargli» cosa fare, ma incoraggiandolo a scoprire, guidandolo a pianificare, sostenendolo e, all'occorrenza facendosi mediatore tra lui e il compito. È possibile, ad esempio, che il bambino non conosca il nome di un oggetto illustrato, o che sia in difficoltà a capire la consegna o che, senza un minimo di aiuto, non riesca a scoprire la strategia adeguata per risolvere il quesito.
Sarà utile promuovere il confronto e la discussione tra i bambini circa le soluzioni individuate, le scelte operate da ciascuno, le difficoltà e gli errori. Errori che non verranno mai penalizzati ma saranno lo spunto per una riflessione e l'occasione per l'apprendimento.
Le proposte, attraverso un percorso operativo che guida il giocatore da un primo approccio con l'alfabeto, sino alla risoluzione di semplici cruciverba, inducono a:

– scoprire e prendere coscienza della struttura fonetica della parola,
– associare fonema a grafema, stringa scritta a significato (oggetto),
– apprendere la corretta grafia delle parole,
– risalire a un significato attraverso la definizione,

– distinguere parole da non parole,
– operare in modo strategico.

Il tutto sapientemente presentato in maniera accattivante sia da un punto di vista grafico che metodologico.
Questo prodotto, pur non configurandosi in un test e non essendo specificatamente destinato alla scuola, ha una valenza didattica. È il frutto di un lungo lavoro a fianco di bambini di età compresa tra i 6 ed i 14 anni.
L'ordine di presentazione non deve esser un vincolo: ad esempio, per i bambini di prima, è più facile individuare le sillabe piuttosto che le singole lettere di una parola; in tal caso si invertirà l'ordine delle proposte.
I giochi non rispettano, necessariamente, un ordine di complessità, in quanto i parametri, su cui valutare le difficoltà, cambiano sulla base di differenti variabili. Risentono, ad esempio, del bagaglio lessicale dei bambini, della quantità di informazioni fornite, delle difficoltà ortografiche e della frequenza d'uso dei singoli termini.
Sarà compito dell'adulto che affianca il bambino capire, quando e se sarà necessario, e sospendere l'attività proposta.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'utente deve scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro sull'albero o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrere la lista dei nomi si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare il cartello «Entra» per entrare nello studio del Papurogio e iniziare le attività.
Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare «attiva istruzioni scritte» e per disattivarle sarà sufficiente cliccare «disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, basta cliccare con il mouse sul fumetto.
Per uscire dal programma, si deve cliccare sul pulsante «esci» in alto a destra.

Login: registrazione di un nuovo utente

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche, le opzioni (attivazione di default delle istruzioni scritte, disattivazione della risposta corretta automatica dopo 5 errori, attivazione di default dell'attestato, attivazione del testo in maiuscolo) e la sezione per creare e assegnare le verifiche personalizzate, si deve premere in questa videata la combinazione di tasti «Ctrl+o».
Per visualizzare la guida si deve cliccare sul pulsante «Guida».

Menu (Studio del Papurogio)

Dopo aver inserito il proprio nome nel login e cliccato il cartello «Entra», si accede allo studio del Papurogio (menu principale), dove sono presenti i seguenti elementi:

a) I 5 tabelloni delle sezioni:

1. Lettere e alfabeto
2. Sillabe e parole
3. Giochi di sillabe e parole
4. Crucincroci e casellari
5. Cruciverba

Al clic su ciascuno di essi si accede all'elenco degli esercizi dove sarà possibile scegliere quello da cui iniziare.

b) Il cestino blu (esercizi personalizzati)

Se nella parte gestionale sono stati creati e assegnati all'alunno degli esercizi personalizzati, questi saranno visualizzabili al clic sul cestino. Se non ce ne sono, il cestino è disattivo.

c) L'orologio

Al clic sull'orologio in basso l'alunno può riprendere l'attività direttamente dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

d) Il rotolo dell'attestato

Appoggiato sulla sedia si trova l'attestato che viene sbloccato al superamento del 100% degli esercizi. Nella parte gestionale è comunque possibile selezionare l'opzione che lo renda liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione.
L'attestato, personalizzato per ogni utente, può essere stampato.

e) Maiuscolo e minuscolo (A/a)

Al clic su una delle due lettere è possibile visualizzare tutti i testi contenuti negli esercizi in stampato maiuscolo e minuscolo.

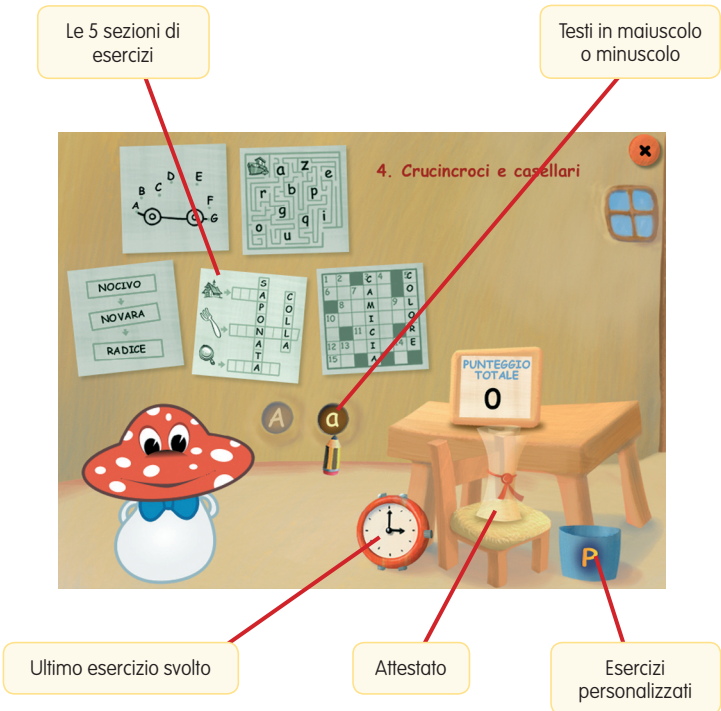
f) Tabellone punteggio

Per ogni esercizio svolto vengono assegnati all'utente dei punti, in questo tabellone si visualizza il punteggio totale raggiunto in tutte e 5 le sezioni del programma.

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

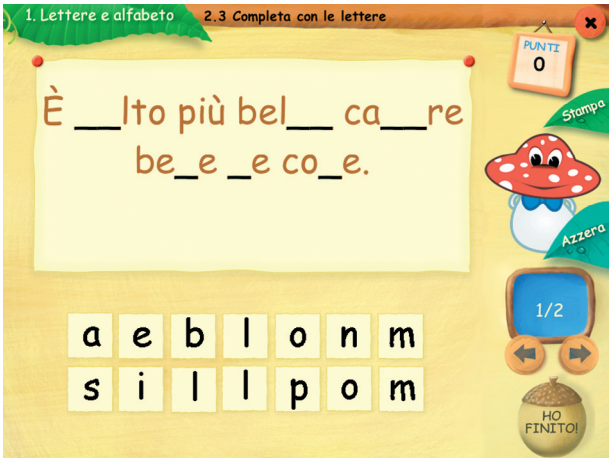
Menu: scelta delle attività



Le 5 sezioni

Esempio esercizi: sezione 1

«Trascina le lettere al posto giusto»



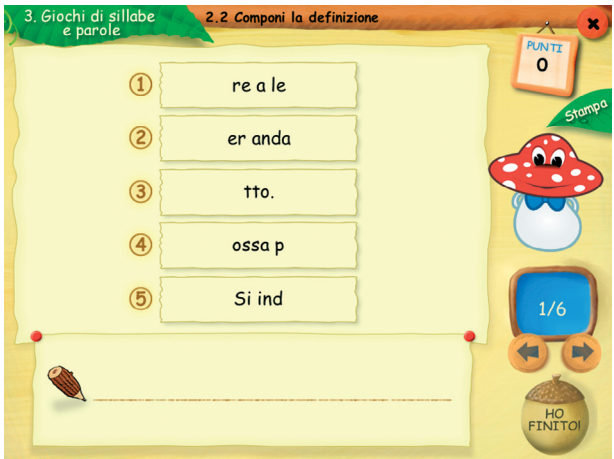
«Scrivi le parole e cancella le lettere»

 © 2006, *Giochi... amo*, Erickson

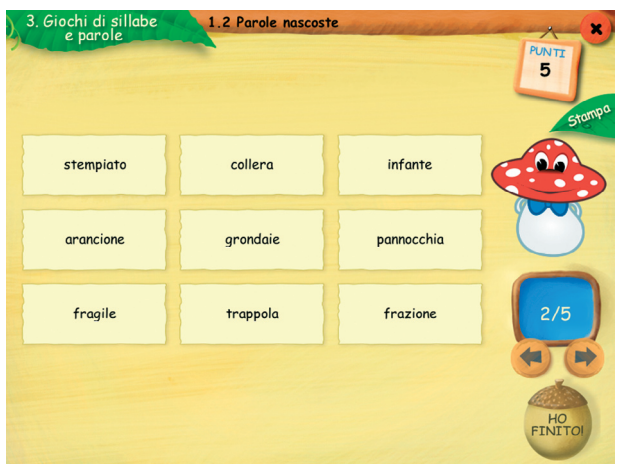
«Trova il casellario giusto»

«Mettiamo in ordine le parole»

«Ordina i cartellini e trova la soluzione»



«Parole che nascondono altre parole»



 © 2006, *Giochi... amo*, Erickson

Esempio esercizi: sezione 4

«Scrivi il nome degli oggetti»

Esempio esercizi: sezione 5

«Risolviamo il cruciverba»

Guida al gestionale (Ctrl + o)

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche, delle opzioni, dell'assegnazione delle verifiche e della creazione delle verifiche.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto + e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il tasto -, confermando poi l'eliminazione.

Crea verifiche: per accedere alla sezione in cui è possibile creare delle verifiche personalizzate, si deve cliccare sul pulsante «crea verifiche».

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi, statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Menu principale del gestionale

 © 2006, *Giochi... amo*, Erickson

Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Si consiglia di scrivere la password su un foglio o su un quaderno per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «cambia password» e scriverne una nuova dopo aver inserito la vecchia. Per eliminare la password basta cliccare su «cambia password» e lasciare liberi i campi della nuova password.

Statistiche, opzioni, assegna verifiche: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente, scegliere le opzioni o assegnare delle verifiche personalizzate (già create in precedenza), si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («statistiche», «opzioni», «assegna verifiche»).

Pulsante X: cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

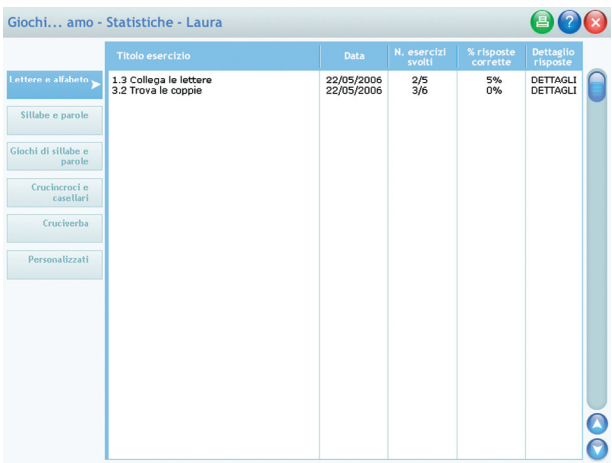
Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

– il nome dello studente selezionato;

– l'elenco delle 5 sezioni presenti nel CD-ROM (Lettere e alfabeto,

Statistiche delle sessioni di lavoro



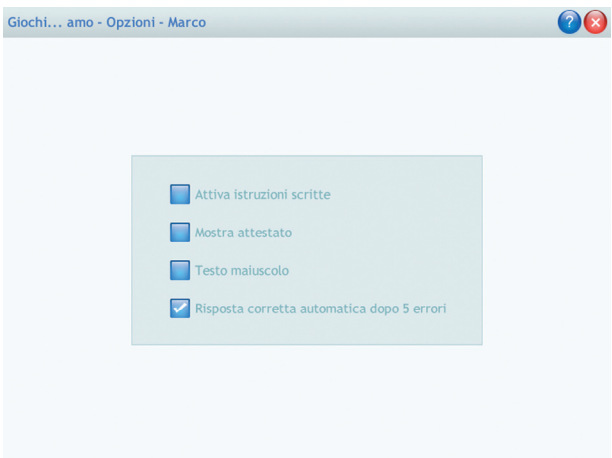
Sillabe e parole, Giochi di sillabe e parole, Crucincroci e casellari, Cruciverba) e degli esercizi personalizzati (Personalizzati);
– l'elenco dei titoli degli esercizi svolti nella sezione selezionata (possibilità di scorrimento tramite le frecce verticali a lato), con rispettiva data di svolgimento, numero degli esercizi svolti sul totale, percentuale delle risposte corrette e «dettaglio risposte» per vedere il dettaglio con le statistiche delle risposte nelle singole videate. Se il titolo della verifica appare scritto in blu significa che, cliccandoci sopra, si visualizzano i risultati fino alle ultime 5 sessioni svolte partendo dalla più recente.

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, le istruzioni scritte (ovvero i fumetti contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'utente può o deve fare nelle varie sezioni del CD-ROM e i rispettivi feedback positivi e negativi), pur mantenendo l'audio di default; si ricorda che per procedere nelle varie attività del programma e per poter iniziare lo svolgimento di ogni esercizio, il fumetto presente nella videata deve essere fatto scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nei fumetti si deve cliccare con il mouse sugli stessi; per richiamare i fumetti basta cliccare sul personaggio.

Opzioni



Mostra attestato: per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile).

Testo maiuscolo: per impostare la scrittura maiuscola.

Risposta corretta automatica dopo 5 tentativi: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

Crea verifiche

Per creare delle verifiche personalizzate, è necessario innanzitutto selezionare dall'elenco a sinistra la tipologia di esercizio.
Per ciascuna tipologia (Ordina le parole, Collega con i fili colorati, Componi la frase) sono presenti 2 pulsanti:

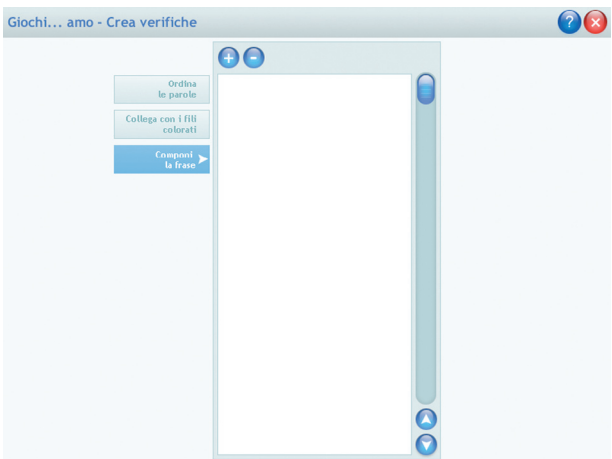
+ *:* premere il pulsante «+» per accedere alla videata in cui è possibile creare la verifica specifica;

- *:* selezionare la verifica che si vuole cancellare e premere il pulsante «-» per eliminarla da tutti gli utenti.

Cliccando 2 volte sul titolo della verifica è possibile visualizzarla e inserire eventuali modifiche.

Con le frecce verticali a lato è possibile scorrere l'elenco delle verifiche personalizzate di ciascuna tipologia.

Crea verifiche: schermata di gestione principale



Assegna verifiche

La parte di assegnazione delle verifiche contiene:

– il nome dello studente selezionato;

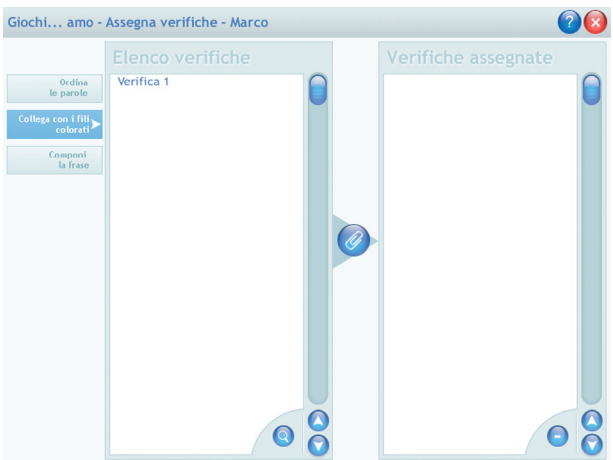
– l'elenco delle verifiche personalizzate create per ciascuna tipologia con possibilità di scorrimento dei titoli tramite le frecce verticali a lato.

Lente: selezionare una verifica e cliccare il pulsante con la lente per vedere le verifiche personalizzate già create.

Fermaglio: selezionare una verifica personalizzata e premere il pulsante con il fermaglio per visualizzarla nel riquadro «verifiche assegnate».

-: selezionare una verifica personalizzata dall'«elenco verifiche» e premere il pulsante «-» per eliminare l'assegnazione.

Assegna verifiche



Crip (Claudio Ripamonti)

Giochi... amo 2

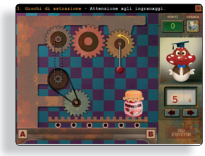
6+ Età consigliata

Giochi per sviluppare le abilità logico-matematiche

Seguito del fortunato Giochi... amo, *questo secondo CD-ROM contiene una complessa raccolta di giochi di logica con le lettere e i numeri, mirata a potenziare ad un livello sempre più avanzato le capacità linguistiche, matematiche, logiche e di ragionamento. Le attività proposte – più di 300, suddivise in 5 sezioni liberamente navigabili – sono pensate per incoraggiare nei bambini e nei ragazzi un approccio metacognitivo che li porti all'autonomia di pensiero attraverso il monitoraggio e il controllo del proprio operato. Cimentandosi nei numerosi giochi proposti con la guida del Papurogio «maestro», i bambini potranno scoprire in un contesto ludico il mondo del ragionamento nei suoi molteplici aspetti e maturare la consapevolezza che procedendo per gradi si possono risolvere i quesiti più complessi dalla linguistica alla matematica, dalla logica alla geometria astratta.*

Nella parte gestionale del programma, oltre a controllare i risultati ottenuti dagli alunni nei singoli esercizi, l'adulto potrà creare delle attività personalizzate.

controlla i requisiti su
www.erickson.it



KIT
2 LIBRI + CD-ROM

Italia Riccardi Ripamonti e Crip

Lettura sublessicale e analisi sillabica

Un percorso fonologico e metafonologico

5+ Età consigliata

Il CD-ROM mira a migliorare le abilità fonologiche e metafonologiche che sono alla base delle abilità di lettura sublessicale, e a incoraggiare la lettura lessicale. Attraverso i numerosi giochi proposti e le attività si stimolano i bambini a individuare e memorizzare gli elementi costitutivi della parola, ad acquisire consapevolezza della lunghezza delle parole, della segmentazione e sintesi sillabica e dei tratti distintivi dei singoli fonemi.

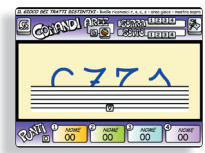
Italia Riccardi Ripamonti e Crip

Analisi visiva dei grafemi

Apprendimento dei tratti distintivi delle lettere

5/8 Età consigliata

Il software si propone di insegnare al bambino a riconoscere lettere e parole, per arrivare a una corretta e sicura decodifica della frase. Facilitando l'individuazione dei tratti distintivi delle singole lettere, le attività forniscono preziose strategie per economizzare tempo ed energie nel processo di decodifica, a vantaggio di una lettura veloce e fluente.



visita le gallerie su
www.erickson.it

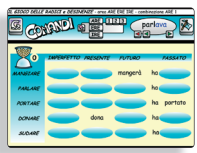
Italia Riccardi Ripamonti e Crip

Lettura morfo-lessicale

Dal riconoscimento visivo di sillabe complesse alla lettura veloce di parole

7/9 Età consigliata

Uno strumento agile ed efficace per aiutare i bambini dai 7 anni in su ad affrontare le difficoltà di lettura e scrittura. Le attività proposte incoraggiano la lettura corretta e veloce di gruppi consonantici e la lettura morfo-lessicale, ovvero la capacità di leggere con fluidità le sillabe complesse.



Marinella Ragnoli

Divertirsi con le vocali

Attività e giochi fonologici

5+ Età consigliata

Un programma per introdurre gradualmente i bambini all'acquisizione di competenze metalinguistiche, fonologiche e all'apprendimento delle 5 vocali. Il percorso parte da esercizi di discriminazione grafica e fonologica delle vocali all'interno della parola — in maiuscolo e in minuscolo — per arrivare a giochi di completamento e manipolazione delle parole per consolidare le abilità acquisite. Completano il programma un'area di disegno e scrittura autogestita e un repertorio di materiali utili da stampare e ritagliare.

controlla i requisiti su
www.erickson.it

Marinella Ragnoli

Divertirsi con le consonanti

Attività per sviluppare e potenziare le abilità fonologiche

5+ Età consigliata

Su un'isola selvaggia nel mezzo dell'Oceano incontriamo Tim, una bambina speciale che combatte contro il feroce Balubat per difendere un antico tesoro pirata. Tra mille avventure e mille pericoli, Tim accompagnerà i bambini nell'intricato mondo delle consonanti e della scrittura lungo un percorso strutturato in 7 sezioni. Le numerose attività, più di 300, pensate e costruite per gradi in modo da seguire l'alunno in ogni fase, si concentrano sull'aspetto fonologico, sull'aspetto grafico, sulla corrispondenza grafema-fonema e sulla posizione della lettera all'interno della parola. I bambini avranno poi a loro disposizione una sezione dove disegnare e scrivere liberamente e altri giochi divertenti e materiali da stampare e ritagliare.

scarica la demo
www.erickson.it

© 2006 Edizioni Centro Studi Erickson.Tutti i diritti riservati.
via Praga 5, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE